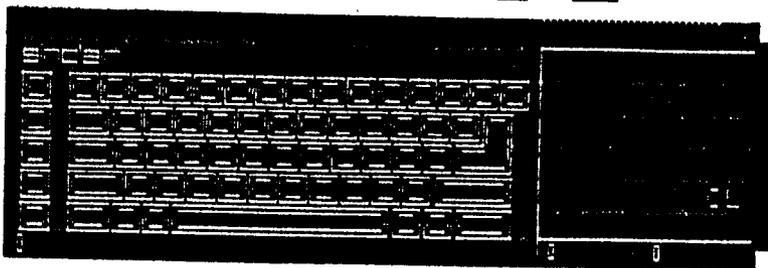


FEV  
MARS  
89

# QL\_DOC

#8

\$1.50



## Le Bulletin Québécois pour les Utilisateurs Sinclair QL

QL\_DOC est publié à tous les 2 mois et est réalisé avec l'aide du logiciel PAGE DESIGNER II avec ONNI-DUMP de SECTOR SOFTWARE. L'impression se fait lentement mais sûrement sur une imprimante STAR NX-1000.

Vos articles, commentaires, suggestions sont appréciés.

Rédacteurs: Réal Gagnon, 8286 St-Hubert, Montréal (Québec)  
CANADA H2P 1Z3. (514) 381-6462

### ... REMark ...

Le premier numéro de QL\_DOC de 1989 offre un petit quelque chose de nouveau. En effet, on abandonne l'usage de FRONT PAGE en faveur de PAGE DESIGNER II qui me semble être plus performant et surtout moins "BUGgy" que FRONT PAGE. Il y a cependant une nouvelle version de FRONT PAGE qui est maintenant disponible (FRONT PAGE XTRA III), peut-être que les problèmes sont choses du passé, si un lecteur veut écrire un article à ce sujet...

L'année '89 s'annonce fertile en événement. Emulation MS-DOS, langage C, disque dur, TEXT 89(!) seront des sujets QLiens majeurs pour cette année.

Dans ce numéro de QL\_DOC, nous avons une procédure BASIC qui nous permet d'écrire avec de grosses lettres de différents styles, à l'écran. Puis nous avons un utilitaire, qui est "utile" avec ABACUS, pour nous faire gagner du temps. Nous regardons les nouveautés logiciels du QL puis un aperçu de SPEEDSCREEN, l'accélérateur d'affichage, vient clore ce numéro.

# Sinclair News

## LE "INTERNATIONAL QL DAY" BELGE.....

Le 23 octobre dernier, se tenait une journée internationale dédiée au QL à **MASSELT** en Belgique. Plus de 350 visiteurs des 4 coins de l'Europe se sont déplacés pour l'événement. Selon les organisateurs, il s'agit d'un grand succès puisque seulement 150 personnes au maximum étaient attendus! Ils venaient de la Suède, de la Norvège, du Danemark, de l'Allemagne, des Pays-Bas, de France, de la Belgique et bien sûr d'Angleterre.

Il y avait 5 salles dont 3 pour les démonstrations et 2 pour les conférences.

## THOR XVI.....

L'ordinateur **THOR XVI** est un compatible QL développé par la firme anglaise **CST**. Maintenant **DANSOFT** de Danemark prend la relève pour la commercialisation de ce produit. Le **THOR** possède plusieurs améliorations par rapport au QL. Il offre un **60000** pour une plus grande vitesse d'exécution et une plus grande capacité d'adressage de mémoire (jusqu'à 6.5 Mb). Le système de réseau est grandement amélioré permettant une connection sur une distance de plus de 3 Km avec un nombre illimité de stations! Le système d'exploitation se nomme **ARGOS** et est entièrement compatible avec le **QDOS**, il s'agit d'une toute nouvelle version de celui-ci. Si **QDOS** occupait un espace mémoire de **40Kb**, **ARGOS** occupe quant à lui **120Kb** ce qui suppose une complète réécriture de **QDOS** afin d'éviter les foudres de l'infâme Mr Alain "ANSTRAD" Sucre qui possède les droits du **QDOS** original.

Le patron de **DANSOFT**, Helmut Stuyen, espère faire une importante percée sur le marché soviétique, avec 300 machines en 1988 et 10000 pour 1989!

**DANSOFT, RAADHUSSTRAED 4B-4, 1466 KOBENHAVEN K, DANEMARK**

## ABANDON.....

**KNIGHTED COMPUTERS**, connus pour la conversion de programmes **SPECTRUM** vers le 2068, annonce leur retrait du monde des ordinateurs **SINCLAIR**. **CURRY COMPUTER** abandonne quant à eux l'importation de logiciels/matériels pour le **SPECTRUM/2068**. **CURRY** supporte toujours le QL, mais mettra l'emphase sur le 288 et la ligne des **ANSTRAD** (PC comestible...) pour l'année 1989. Le gros fournisseur QL américain reste **SHARP'S** qui a acheté le stock complet restant de QL de **A+ COMPUTER RESPONSE**. On dit qu'ils ont en inventaire assez de pièces pour tenir 20 ANS encore!

**RETARD #1: TIME DESIGNS.....**

TIME DESIGNS est en retard de plusieurs mois, le numéro de SEPT/OCT '88 est disponible depuis le début de JANVIER 89 et le numéro de NOV/DEC '88 ne devrait pas tarder... Pas de panique.

**RETARD #2: QUANTUM LEVELS.....**

Le magazine QUANTUM LEVELS changera quelque peu sa vocation en supportant le 2068 en plus du QL dans ses pages. En effet, QUANTUM LEVELS absorbe SYNCWARE NEWS pour ne former qu'un seul magazine plus étoffé ce qui ne nuira pas à QUANTUM LEVELS, reconnu par sa fine taille surtout pour un magazine publié aux 4 mois! Le dernier numéro reçu est celui de OCTOBRE 1988.

**NOUVEAU-NE: PIPE LINE POUR LE Z88.....**

Un nouveau magazine, PIPE-LINE, pour le Z88 est annoncé. Il paraît à tous les 2 mois et l'abonnement coûte \$24.95US.

PIPE-LINE, c/o PAUL BINGHAM, PO Box 2034, Mesa AZ 85214, USA

**CAPITALFEST: MAI 1989.....**

Le club SINCLAIR C.A.T.S. (MARYLAND) organise le CAPITALFEST les 6-7 mai 1989. Il s'agit d'une exposition pour les mordus SINCLAIR avec la présence des joueurs majeurs pour le monde SINCLAIR (SHARP'S,ZEBRA...).

CATS CAPITALFEST, P.O. Box 24, Garrett Park, Maryland  
20896-0024, USA  
301-439-0756

# BIGPRINT\_BAS

Dans le dernier numéro de QL\_DOC, il y avait une procédure pour obtenir des grosses lettres à l'écran. En voici une autre qui offre des possibilités supplémentaires.

Elle a pour nom BIGPRINT, on a besoin de 7 paramètres pour l'utiliser.

Syntaxe : BIGPRINT a\$,type,x,y,xpix,ypix,col

a\$= le message que l'on veut imprimer.

type= le style de l'impression.

si =1 alors le style est normal

si =2 les gros caractères sont formés eux-mêmes de caractères!

si =3 alors on est en mode italique

si =4 on est en normal mais en relief

x et y sont les positions à l'écran.

xpix est la largeur des lettres et y pix est la hauteur des lettres.

col représente la couleur.

```
100 REMark    demo pour procedure de grosses lettres...
110 :
120 CLS#0
130 WINDOW 512,256,0,0:MODE 4
140 PAPER 4:INK 0:BORDER 15,0:CLS
150 bigprint "QL_DDC",4,5,17,9,5,94
160 bigprint "Le Newsletter Québécois",3,29,75,2,2,0
170 bigprint "pour les ordinateurs",3,45,90,2,2,0
180 bigprint "8inclair QL",4,31,115,4,6,60
190 bigprint "#Abonnez-vous#",2,1,170,4,4,0
200 REPEAT demo:PAUSE 100:RECOL 4,1,2,3,0,5,6,7:END REPEAT demo
210 :
220 :
230 REMark a$ =le message           type=le style
240 REMark x$y =la position a l'écran xpix=largeur
250 REMark ypix=hauteur             col =couleur
260 :
270 DEFINE PROCEDURE bigprint (a$,type,x,y,xpix,ypix,col)
280 LOCAL base,bit,byte,cbase,chr,xpos,caractere,basel,base2
290 INK col
300 base1=PEEK_L(42+(PEEK_L(PEEK_L(163960)+4))) -277
310 base2=PEEK_L(46+(PEEK_L(PEEK_L(163960)+4))) -1141
320 FOR chr=1 TO LEN(a$)
330   caractere=CODE(a$(chr))
340   SELECT ON caractere
350     =32 TO 127: cbase=base1+9*caractere
360     =128 TO 191: cbase=base2+9*caractere
370     =REMAINDER : cbase=base2+1143
380   END SELECT
```

```

390 xpos=x+(chr-1)*xpix*8
400 FOR byte=cbase TO cbase+8
410 IF PEEK(byte)
420 FOR bit=1 TO 5
430 IF PEEK(byte)&&(2^(7-bit))
440 routine=type
450 BElect ON routine
460 =1 :REMark NORMAL
470 BLOCK xpix+1,ypix,xpos+xpix+bit*xpix,y+(byte-cbase)*ypix,col
480 =2 :REMark CARACTERE
490 OVER 1
500 CURSOR xpos+xpix+bit*xpix,y+(byte-cbase)*ypix:PRINT a$(chr)
510 OVER 0
520 =3 :REMark ITALIQUE
530 BLOCK xpix+1,ypix,xpos+xpix+bit*xpix+6-byte+cbase,y+(byte-cbase)*ypix,col
540 =4 :REMark RELIEF
550 BLOCK xpix+4,ypix+3,xpos+xpix+bit*xpix,y+(byte-cbase)*ypix,0
560 BLOCK xpix+1,ypix,xpos+xpix+bit*xpix,y+(byte-cbase)*ypix,col
570 END BElect
580 END IF
590 NEXT bit
600 END IF
610 NEXT byte
620 NEXT chr
630 END DEFine bigprint

```

## ABACLAV\_EXE

Il y a une chose qui m'a toujours dérangé avec le chiffrier électronique ABACUS. Durant l'entrée de données, ABACUS nous oblige à faire ENTER à chaque fois pour valider une donnée puis avec une touche curseur nous nous déplaçons pour entrer la donnée suivante. Le programme suivant va nous faciliter la tâche pour l'entrée de données en permettant de sauter l'étape de la touche ENTER. ABACLAV\_EXE va redéfinir la combinaison de touches ALT + curseur pour générer la touche ENTER + curseur en une seule étape.

Ainsi si nous entrons la valeur "100", nous faisons ALT + curseur BAS pour passer à la valeur suivante et ainsi de suite.

Pour démarrer le programme, on peut insérer la ligne suivante dans le programme BOOT de ABACUS : EXEC xxxx\_ABACLAV\_EXE où xxxx est l'endroit où se trouve le programme ABACLAV\_EXE.

Pour obtenir ce programme vous avez 3 options.

1- Envoyez \$6 à QL\_DOC et vous aurez par le retour du courrier ABACLAV\_EXE sur udrive.

2- Tapez le programme ABACLAV\_BAS pour générer le programme ABACLAV\_EXE.

3- Tapez le programme source ABACLAV\_ASM et générer le programme ABACLAV\_EXE en le compilant avec un ASSEMBLEUR ("NETACOMCO MASM" par exemple).

.....ABACLAV\_ASM

On débute par l'initialisation du JOB, celle-ci se fait d'une manière des plus standard, la première instruction saute l'information nécessaire à la TRAP NT\_PRIOR pour déterminer la priorité du JOB. La JOB a pour nom "ABACLA" et a une priorité de "1".

La section MESSAGE imprime à l'écran un message de bienvenue indiquant que ABACLAV\_EXE est chargé et fonctionnel. Pour ce faire nous utilisons la routine vectorielle UT\_MTEXT. Nous mettons le registre A0 à 0 pour écrire dans le canal de commande (WINDOW#0). Le registre A1 pointe l'adresse contenant notre message. A cette adresse, nous retrouvons un MOT avec la longueur du message, suivis du message lui-même.

L'appel de la TRAP NT\_INF nous retourne dans le registre A0 la base des variables système. Habituellement la base équivaut à \$28000 mais cette valeur pourrait changer avec les versions futures du QDOS, c'est une bonne idée d'utiliser NT\_INF pour fonctionner selon les règles du QDOS et ainsi maintenir une compatibilité avec les versions à venir.

La boucle principale KEY\_SCAN, vérifie si la variable système SU\_ARBUF contient un code équivalent à la combinaison de la touche ALT + curseur. Nous faisons pour cela 4 tests différents. Si ces tests sont négatifs, on suspend le tout pour 1/10 de seconde puis on reprend à la boucle principale.

Si un des tests s'avère positif, alors la sous-routine ENVOI est exécutée. On charge le registre A2 avec la position actuelle du TAMPON du clavier indiquée par la variable système SU\_KEYQ. Le registre DI contient quant à lui le code du caractère à envoyer.

Lorsque l'envoi est terminé, nous mettons la variable système SU\_ARBUF à zéro pour éviter que ABACLAV\_EXE ne se mette à tourner en rond.

Tout au long du programme le registre A0 contient l'adresse de la base des variables système, il est important de s'assurer que A0 ne change pas de valeur car alors notre lecture du clavier ne sera plus bonne. C'est pour cette raison que durant la sous-routine SUSPEND, nous sauvons le contenu de A0 sur la pile car la TRAP MT\_SUSJB modifie le contenu du registre A0. Au retour de cette TRAP, nous allons rechercher sur la pile notre valeur initiale de A0 et nous retournons vivement à la boucle principale.

```

# programme   ABACLAV_EXE   version .05
# auteur      Réal Gagnon   Montréal jan 89
#
# but         Redéfinir la combinaison ALT + curseur pour
#             générer la touche ENTER + curseur.
#             Facilite l'entrée de données avec ABACUS.
#
# chargement  EXEC xxxx_ABACLAV_EXE
#
MT_PRIOR     equ   #0B           routine QDOS qui détermine la priorité
MT_SUSJB     equ   B            routine QDOS qui suspend un JOB
MT_INF       equ   0            routine QDOS, retourne la base des var-sys
SV_ARBUF     equ   #8A         variable-système= code ASCII
SV_KEYVQ     equ   #4C         pointeur le BUFFER du clavier
ID_QIN       equ   #E0         routine vectorielle du QUEUE du clavier
UT_MTEXT     equ   #D0         routine vectorielle impression d'un message

#
#             Initialisation de la JOB
DEPART       bra.s   SET_PRIOR   saut de l'entete standard d'un JOB
             dc.l    0           en-tete standard d'un JOB
             dc.w    #4AFB
             dc.w    6           nombre de lettre du nom du JOB
             dc.b    'ABACLA'    le nom du JOB

#
#             Détermine la priorité
SET_PRIOR    moveq   #MT_PRIOR,d0 appel de la routine QDOS pour la
             moveq   #-1,d1      priorité de ce JOB   DI=-1
             moveq   #1,d2      priorité de 1
             trap    #1

MESSAGE      suba.l   a0,a0      met A0 à zéro
             lea.l   BIENVENUE,a1 A1=adresse du message
             movb.w  UT_MTEXT,a3
             jsr     (a3)

```

BASE_BV	moveq	#MT_INF,d0	appel de la routine QDOB pour
	trap	#1	déterminer la base des variables système
			AO=base des variables système
			Début de ABACLAV, on scrute le clavier
KEY_SCAN	move.w	BV_ARBUF(a0),d3	D3=dernière touche appuyée
	cmpl.w	##C9,d3	égale à ALT + curseur DROITE?
	beq	OK_DROITE	
	cmpl.w	##D9,d3	égale à ALT + curseur BAS?
	beq	OK_BAS	
	cmpl.w	##C1,d3	égale à ALT + curseur GAUCHE?
	beq	OK_GAUCHE	
	cmpl.w	##D1,d3	égale à ALT + curseur HAUT?
	bne	SUSPEND	
			Traitement de ALT + curseur HAUT
OK_HAUT	bsr	ENV_ENTER	on l'envoi au clavier
	move.b	##D0,d1	code de curseur HAUT
	bsr	ENVOI	on l'envoi au clavier
	bra	SORTIE	
			Traitement de ALT + curseur BAS
OK_BAS	bsr	ENV_ENTER	on l'envoi au clavier
	move.b	##D8,d1	code de curseur BAS
	bsr	ENVOI	on l'envoi au clavier
	bra	SORTIE	
			Traitement de ALT + curseur GAUCHE
OK_GAUCHE	bsr	ENV_ENTER	on l'envoi au clavier
	move.b	##C0,d1	code de curseur GAUCHE
	bsr	ENVOI	on l'envoi au clavier
	bra	SORTIE	
			Traitement de ALT + curseur DROITE
OK_DROITE	bsr	ENV_ENTER	on l'envoi au clavier
	move.b	##C8,d1	code de curseur DROITE
	bsr	ENVOI	on l'envoi au clavier
			Met la variable-système BV_ARBUF à
			zéro
SORTIE	move.w	#0,BV_ARBUF(a0)	
	bra	KEY_SCAN	

```

ENV_ENTER   move.b  #0A,d1      envoi de la touche ENTER au
            bsr     ENVOI      clavier
            rts

$
$           Envoi d'un touche au clavier
$           D1 = code de la touche
ENVOI       move.l  BV_KEYQ(a0),a2 position du BUFFER
            move.w  IO_QIN,a3  routine vectorielle du QUEUE du clavier
            jsr     (a3)       saut à cette routine
            rts              fin de la sous-routine ENVOI

$
$           Suspend ce JOB pendant 1/10 de seconde
SUSPEND     move.l  a0,-(sp)    sauve A0 sur la pile
            moveq   #MT_BUSJB,d0 routine QDOS pour suspende un JOB
            moveq   #-1,d1     D1=-1 signifie ce JOB
            moveq   #5,d3      D3=temps de suspension (5*20ms)
            suba.l  a1,a1      a1=0
            trap    #1
            move.l  (sp)+,a0    retrouve A0=base systeme variable
            bra     KEY_SCAN    retour à la boucle principale

BIENVENUE   dc.w    42
            dc.b    'Clavier ABACUS écrit par Réal Gagnon Qc89',#0A

            end

```

```

100 REMark Création du fichier ABACLAV_EXE
110 REMark pour QL_DOC#B par Réal Gagnon MTL Qc89
120 REMark Ce logiciel est du domaine public...
130 :
140 CLS:prog#="ABACLAV_exe"
150 INPUT "Où sauveur "&prog&" (ex. f1p1_)?":sauve#
160 IF LEN(sauve#)=0:sauve#="f1p1_"
170 PRINT "Un instant s.v.p."
180 :
190 RESTORE 340:a=REBPR(1000):basr=a
200 compte=0
210 REPEAT 1
220     IF EOF:EXIT 1
230     AT 3,0:PRINT">  "
240     READ x:POKE a,x:a=a+1
250     AT 3,0:PRINT" <";
260     compte=compte+1
270 END REPEAT 1
280 :

```

```

290 PRINT "Une touche pour sauver "%sauve%prog%"("%compte%" octets)"
300 PAUSE
310 SEXEC sauve%prog%,basr,compte,128
320 PRINT "Ok!"
330 :
340 DATA 96, 14, 0, 0, 0, 0, 74, 251, 0, 6
350 DATA 65, 66, 65, 67, 76, 65, 112, 11, 114, 255
360 DATA 116, 1, 78, 65, 145, 200, 67, 250, 0, 158
370 DATA 54, 120, 0, 208, 78, 147, 112, 0, 78, 65
380 DATA 54, 40, 0, 138, 12, 67, 0, 201, 103, 0
390 DATA 0, 74, 12, 67, 0, 217, 103, 0, 0, 34
400 DATA 12, 67, 0, 193, 103, 0, 0, 42, 12, 67
410 DATA 0, 209, 102, 0, 0, 94, 97, 0, 0, 68
420 DATA 18, 60, 0, 208, 97, 0, 0, 70, 96, 0
430 DATA 0, 46, 97, 0, 0, 52, 18, 60, 0, 216
440 DATA 97, 0, 0, 54, 96, 0, 0, 30, 97, 0
450 DATA 0, 36, 18, 60, 0, 192, 97, 0, 0, 38
460 DATA 96, 0, 0, 14, 97, 0, 0, 20, 18, 60
470 DATA 0, 200, 97, 0, 0, 22, 49, 124, 0, 0
480 DATA 0, 138, 96, 0, 255, 152, 18, 60, 0, 10
490 DATA 97, 0, 0, 4, 78, 117, 36, 104, 0, 76
500 DATA 54, 120, 0, 224, 78, 147, 78, 117, 47, 8
510 DATA 112, 8, 114, 255, 118, 5, 147, 201, 78, 65
520 DATA 32, 95, 96, 0, 255, 112, 0, 42, 67, 108
530 DATA 97, 118, 105, 101, 114, 32, 65, 66, 65, 67
540 DATA 85, 83, 32, 131, 99, 114, 105, 116, 32, 112
550 DATA 97, 114, 32, 82, 131, 97, 108, 32, 71, 97
560 DATA 103, 110, 111, 110, 32, 81, 99, 56, 57, 10
570 DATA 0, 0

```

# Nouveaux Programmes

.....de PDQL

**BASIC C-Port** convertit les programmes écrits en SuperBASIC en langage C.  
59.00 livres sterling

**TEXT TIDY** transforme un fichier "\_doc" venant de QUILL en un fichier ASCII qui peut être facilement utilisé par d'autre programme comme THE EDITOR, FRONT PAGE, etc...  
10.00 livres sterling

DISCOVER permet la lecture et l'écriture sur les disquettes provenant d'un PC compatible.  
29.50 livres sterling

PDQL Unit 1, Heaton House, Camden Street, Birmingham B1 3BZ,  
England  
VISA Ok.

.....de SECTOR SOFTWARE

OVERDRIVE permet d'imprimer un graphique à partir de QUILL, ARCHIVE, ABACUS et de tous les programmes qui utilisent une imprimante.

Simplement écrire le nom du fichier graphique entre accolade à l'intérieur de votre fichier texte, dans un champ de ARCHIVE ou bien dans une cellule de ABACUS, lors de l'impression OVERDRIVE intercepte le nom du fichier graphique et envoie à l'imprimante le dessin voulu.  
16.00 livres sterling

SECTOR SOFTWARE 39 Wray Crescent, Ulms Walton, Leyland,  
Lancashire  
PR5 3NA, England  
VISA Ok.

.....de ANT COMPUTING

Ce programme est supposé transformer votre QL en un IBM PC compatible vous donnant accès ainsi à la plus importante sélection de logiciels au monde.

Les caractéristiques de l'émulateur sont:

lit/écrit/formate les disquettes MS-DOS  
simule un écran monochrome (MDA) (aucun graphique possible)  
compatibilité au niveau BIOS  
propose la police de caractères IBM  
SER1/SER2 deviennent COM1/COM2  
SER1/PAR peuvent devenir LPT1

Une expansion mémoire et une unité de disquette sont requises.  
49.95 livres sterling

ANT COMPUTING, "MEADOW LODGE", Rame Cross, Penryn, Cornwall,  
TR109EA,  
England.

.....de DIGITAL PRECISION

PROFESSIONAL PUBLISHER se veut être LE logiciel de l'édition (DESKTOP PUBLISHING) pour le QL. Facilite le

mélange de texte et de graphique, inclus plusieurs polices de caractères alternatives.

Expansion de mémoire et disquette obligatoires.

89.95 livres sterling

DIGITAL C SPECIAL EDITION semble être une nette amélioration sur la version standard. L'appel des routines QDOS est directement supporté et la compilation de programmes de plus de 64K est maintenant possible.

49.95 livres sterling

Enfin un émulateur IBM PC serait sur le point de faire son apparition bientôt chez DIGITAL PRECISION. Si celui-ci est de qualité comparable à leur SUCCESS, l'émulateur CP/M, alors on peut espérer un excellent produit.

DIGITAL PRECISION, 222 The Avenue, London E4 9SE, England  
VISA/MC Ok.

## Page Designer II

PAGE DESIGNER II (Sector Software) est un logiciel d'édition (DESKTOP PUBLISHING) qui est facile d'emploi, rapide et très performant. Une extension de mémoire (256K) est requise ainsi qu'un contrôleur de disquette. On peut s'en sortir avec un seul lecteur 80 pistes (1440 secteurs) - un seul lecteur 40 tracks pourrait rendre les opérations difficiles.

Accompagnant PAGE DESIGNER, nous avons les programmes nécessaires pour la création de caractère-texte, de caractère haute-résolution et de motif graphique.

PAGE DESIGNER 2 TEXT FONTS DEMONSTRATION AND REFERENCE SCREEN

SQUARE_font	SERIF_font	BOTTLENECK_font	HEAVY_font
PLATE_font	QUICK_FONT	COUNTDOWN_font	SANSERIF_font
ARCADE_font	POZ	MAIN MENU	SMALL_font
BOLD_font	GRAPHICS	TEXT	DATA10_font
ARCADE_font	HIRE TEXT	IMPORT TEXT	HALFHEIGHT_font
Traffic_font	FILES	ERASER	FUTURANCE_font
ODIA_font	PAGE	CUT/PASTE	SQUARESBOLD_font
SQUARESS_font	VIEW	QUIT	

STANDARD  
BROADWAY  
BOLDSTANDARD  
CEDIA FUTURANCE ALL TIMES

POZ MAIN MENU  
GRAPHICS  
TEXT  
HIRE TEXT  
IMPORT TEXT  
FILES  
ERASER  
PAGE  
CUT/PASTE  
VIEW  
QUIT

Select with ++  
SPACE to execute

PAGE DESIGNER 2 (02.11) STATUS

Ink : 7	CUT buffer: No	OVER : 0	Page Info: 1 of 2
Paper: 0	Free mem: 307712	UNDER : Off	At : 0 0
TEXT font 0/3	» AaBbCc123 ◀	CSIZE : 0,0	Size : 480x256
HIRE font 1/1	Prop Space: On	Text size 1x1	Memory : 30728

11 y 34 polices de caractères-texte fournies plus 10 polices de caractères haute-résolution. Ces derniers sont de très bonne qualité, de beaucoup supérieur à ceux offerts par le FRONT PAGE de GAP SOFTWARE.

Il est possible de travailler sur jusqu'à 9 pages en même temps (si la mémoire RAM le permet). PD est compatible avec les programmes QRAM et TASKMASTER pour permettre un fonctionnement multi-tâche.

PAGE DESIGNER 2 TEXT FONTS DEMONSTRATION AND REFERENCE SCREEN

- SQUARE\_font
- Old\_font
- ARCAD\_font
- BOLD\_font
- ARCADE\_font
- traffic\_font
- ODIR\_font
- SQUARES\_font
- SERIF\_font
- OUTLINE\_font
- TRAIL\_font
- ALIEN\_font
- FANCY\_font
- EXTREME\_font
- 3BYTELETH\_FONT
- MODRECOMPUTER\_font
- BOTTLENECK\_font
- COUNTDOWN\_font
- STANDARD\_font
- ZIPPER\_font
- fnof\_DESERVING
- FUTURDISPLAY\_font
- \$TENGIL\_FONT
- AMELIA\_font
- HERBY\_font
- SANSERIF\_font
- SMALL\_font
- DATATO\_font
- HALFHEIGHT\_font
- FUTURKIN.MK\_font
- 1nof\_MODIFIED
- SQUARESBOLD\_font

HIRES FONTS

< WIDE\_FONT, width 1 only)

STANDARD  
 BROADWAY  
 BOLDSTANDARD  
 SERIFA  
 FUTURDISPLAY  
 COUNTDOWN  
 OUTLINE  
 ENGR  
 OUTLINE  
 COUNTDOWN  
 TIMES

OUT- DIR- TRI- BOXES HALF- OVAL DOUBLE WAVES FRAME FILL53 FILL52 FILL51

LINE MONDS ANGLES CHECK OUTLINE

This page shows the fonts and pattern files supplied with Page Designer 2 standard. Fonts are minimum size, the hires fonts are proportionally space

# SpeedScreen

Ceux qui sont abonnés à QL-WORLD ont entendu parler de SPEEDSCREEN de CREATIVE CODEWORKS, mais comme les pubs disent ce qu'elles veulent...

Bon voilà, je reçois mon paquet, avec SPEEDSCREEN dedans, et, sans prendre le temps de lire le mode d'emploi, je BOOTE mon udv. J'aperçois alors un joli écran avec "SPEEDSCREEN" en italique, comment font-ils?, rassurez-vous, SPEEDSCREEN ne permet absolument pas ce genre d'excentricités. -DAMAGE- J'ai accédé non pas au TERMINATOR, ni au REANIMATOR, ni au PREDATOR, ni autre ASPIRATOR, mais bien au CONFIGURATOR (ta-daa!). Ce programme permet de choisir entre les 7 versions de SPEEDSCREEN contenues dans le udv.

"-Euh, alors ça marche pas tout de suite, comme ça?"  
"-Maitre, appelez-moi Maitre!"

Non, SPEEDSCREEN n'est pas opérationnel dès le début, c'est d'ailleurs pas plus mal, parce que la présence de différentes versions permet d'éliminer certaines caractéristiques inutiles, et moins on charge de trucs, plus on a de mémoire pour faire l'andouille, et plus on diminue la quantité de tests, et plus on accélère, sauf si on ne charge rien, bien entendu...

Vous avez le choix dans un menu affichant non seulement le nom de la version (une lettre), mais aussi la taille approximative, et la présence ou non des caractéristiques de SPEEDSCREEN suivantes:

\*FAST SPACES : Certains programmes affichent autant de texte que d'espaces, or l'espace est, en général, un caractère dont le codage se résume à une suite plus moins longue de zéros... Cette option se propose alors de prendre le caractère 32 (\$20) comme un cas particulier, en l'affichant d'une manière ultra-rapide. Le seul inconvénient de cette méthode étant si votre programme fait l'andouille et redéfinit le caractère espace, ça ne plante pas à proprement parler, mais la redéfinition du caractère ne sera pas prise en ligne de compte.

\*FAT FOUNTS : Le QDOS ne supporte que des polices de caractères de 5x9, alors que le codage en mémoire se fait en 8x9. Cette option se propose d'utiliser les polices de 8x9 livrées avec SPEEDSCREEN ou celles que vous pouvez créer avec QUDGE, le générateur de caractères vendu avec SPEEDSCREEN. Voilà, personnellement, j'utilise ça quand j'ai le temps, car ça ralentit un peu l'écran qui demeure plus rapide que celui du QL seul, quand même... J'utilise la

police FANTASY, que je trouve MegaSuperPiedCoulétou.

‡TURBOTEXT : Voilà le noyau de SPEEDSCREEN, en effet, c'est ce qui accélère l'écran de la façon la plus notable. Cette option est celle qui accélère l'affichage texte du QL en remplaçant les routines du QL, l'os, c'est que ça ne marche que si :

1-on est en mode CSIZE 1,0

2-le premier pixel affichable est sur une colonne N telle que  $(N \text{ MOD } 8) = 0$ .

3-on est en UNDER 0 (en UNDER 1, les routines ROM sont utilisées.)

4-pas de FAT FONTS, sauf si implantées à la configuration.

‡COLOUR SYNTHESIS : Cette caractéristique permet de remplacer TURBO TEXT. Cette option supporte donc les FAT FONTS chargés après le chargement du code SPEEDSCREEN, ainsi que les CSIZES anarchiques, et UNDER, je crois... mais elle demande beaucoup de mémoire et est un peu moins rapide que TURBO TEXT.

#### MINI-TOOLKIT de SPEEDSCREEN:

Les nouvelles commandes sont \_FOUNT, \_SCROLL, \_XSTEP, \_YSTEP et \_SPEED.

\_FOUNT #<canal>,adr1,adr2

Cette commande permet de charger une police de caractères pour une fenêtre en particulier, soit la police 1, soit la 2, il faut savoir que si un caractère n'est pas défini dans la police 1, le QDOS va le chercher dans la police 2, et que si ni la police 1, ni la police 2 ne comporte la définition de ce caractère, c'est le premier caractère de la police 2 qui est affiché. <canal> est la fenêtre dont on veut changer la police, adr1 est la nouvelle adresse de la police 1, et adr2 est l'adresse de la police 2, un 0 signifiera que l'on utilise la police en ROM par défaut.

\_SCROLL n

Permet un déroulement plus rapide de l'écran mais plus saccadé. Normalement, arrivé en bas de l'écran, et en fin de ligne, on SCROLLE l'écran d'une ligne vers le haut et on met le curseur en début de la dernière ligne. \_SCROLL n, où n est un entier de 1 à 25, permet de SCROLLER à chaque fois de n lignes. ATTENTION, \_SCROLL affecte tout l'écran du QL et non seulement un fenêtre.

\_XSTEP #<canal>,n et \_YSTEP #<canal>,n

Ces commandes règlent l'incrément du curseur à chaque affichage de caractère. n peut prendre une valeur entre 6 et 49.

\_SPEED n

Cette commande met la fonction SPEEDSCREEN en marche/arrêt.

n=0, SPEEDSCREEN ne fonctionne plus, les routine ROM sont utilisées.

n=1, SPEEDSCREEN fonctionne à pleine allure, affichage d'un message de bienvenue.

n=2, comme n=1 sauf qu'on affiche pas de message de bienvenue.

On peut dire que l'ensemble, que pour la mémoire occupée, 17.5 Kb au plus, SPEEDSCREEN est bien utile. Mais ATTENTION car bientôt on verra de plus près le LIGHTNING de DIGITAL PRECISION, un nouveau logiciel similaire à SPEEDSCREEN qui semble-t-il offre une performance supérieur à celui-ci.

(source QLCF-INFORMAS, auteur Lionel Martinez, adaptation QL\_DOC)

## PETITES ANNONCES



MICRODRIVES (4) ... \$15.00  
QL USER GUIDE ... \$12.00  
MODadaptor pour  
MODEM (+logiciel)... \$15.00  
Logiciel GRAPHIQL  
de TALENT ... \$15.00  
Disquettes 5.25"  
360K (10/boite) ... \$ 8.00

Réal Gagnon, 8286 St-Hubert  
Montréal (Québec), H2P 1Z3

Contrôleur de disquette  
CUMANA ..... \$200.00

Gagnon Electronique enr.  
4000 Bl. Central  
Québec (Québec) G1P 3P9  
(418) 527-6103

**abonnement :**

1 AN (6 numéros)..... \$10.00  
Réal Gagnon, QL\_DOC éditeur  
8286 St-Hubert Montréal (Qué) H2P 1Z3